

Till dig som är utmanare (och dina ledare)

Hej

Vad kul att DU har anmält dig till DUST, det kommer att bli ca 110 utmanare. Vi som ansvarar för utmanarprogrammet hoppas att du kommer få en toppenvecka. Nedan följer lite information som är bra att veta innan lägret och när du kommer till lägret.

Alla utmanare är indelade i byar utefter distriktens läge. Det kommer att vara tre byar och i varje by bor det ca 40 scouter. Utmanarbyarna ligger nere vid fotbollsplanen och det är härifrån alla aktiviteter startar. För att klara en lägervecka så behövs det utrustning för att kunna hämta, laga mat och diska. Detta ansvarar byns kårer för gemensamt.

När ni kommer till lägret så anmäler ni er tillsammans med er kår i informationstältet, därefter kommer ni att bli hänvisade till utmanarbyn. Här kommer ni få mer detaljer som gäller på lägret samt instruktioner om vart ni ska sova och det kommer vara utmärkt på området var kök, tält mm ska stå. Det är väldigt viktigt att vi hjälps åt att hålla dessa markeringar. Det går bra att bygga saker i byn till exempel portal, bord och diskställ. Bestäm tillsammans hur ni vill att det ska se ut.

Som utmanare kommer du att bo tillsammans med andra utmanare, men skild från din kår, därför är det viktigt att du talar om och skriver ned om du har några allergier eller specialkost. Konsekvensen kan annars bli att du inte får rätt mat.

Det kommer att finnas två till tre personer/ledare knutna till varje by för att hjälpa er med funderingar som kan komma under lägret. Dessa personer kommer att, under lägrets första dag se till att ni får möjlighet att välja aktiviteter. Aktiviteterna väljs individuellt och vissa aktiviteter kommer alla få möjlighet att göra, medan på vissa aktiviteter finns begränsat antal platser. Här nedan ser du vilka aktiviteter som finns att välja på, läs gärna det och fundera på vad du vill göra.

Laddningsmöjligheter för telefon eller liknande är väldigt begränsad så är även täckningen på Ösjönäs. Så fundera på hur du vill göra med telefonerna. Tänk på att Swish kanske inte alltid fungerar, kontanter är bra att ha med.

Vi vill att du ska uppleva så mycket som möjligt på lägret i form av olika aktiviteter, men vi vet också att det är när man träffar nya och gamla vänner som lägret kan bli som allra bäst. Det är här DUST-IN kommer in i bilden. DUST-IN är Utmanarprogrammets egna café och här kan du och dina kompisar köpa en fika eller smörgås, spela spel, snacka och ta det lugnt. Här utgår även spontanaktiviteterna. Utmana andra i kubb, plockepinn, lär dig jonglera eller träna på hästskokastning. Skattmasarna har alltid något roligt och utmanande på G.

Vi påminner om att du och dina kompisar gärna får komma tidsenligt klädda. Kanske kan ni ta med er något som ni kan utsmycka byn med. Allt för att skapa en härlig DUSTkänsla.

Det kan vara svårt att föreställa sig hur dagarna på lägret kommer att se ut så här kommer ett exempel på hur en dag kan se ut. När du kommer till lägret kommer det att finnas schema över hela lägerveckan så att du kan se dag för dag vad som händer. Du kommer att ha en planerad aktivitet/dag och den andra tiden kommer du att göra spontanaktiviteter. Naturligtvis finns det möjligheter till bad under dagen.

En dag på lägret kan se ut så här

Kl. 7-9	Väckning/frukost/flagghissning
9-12	Programpass/spontanaktiviteter
12-14	Lunch
14-17	Programpass/spontanaktiviteter
17-19.30	Middag
19.30-22	Egna/lägeraktiviteter
23	Tystnad

Vi ses på lägret

/Nichlas, Ann-Sofi, Karin, Anna-Karin

Aktiviteter för utmanare

Ett riktigt äventyr

Ura Kaipas rövare behöver kunna ta sig fram överallt för att skaffa mat, speja och utforska både land och vatten i Görtiven. Under äventyrsaktiviteterna, som fördelas av byahövdingarna, får utmanar-rövarna prova på kajak, segling och klättring.

Träffsäkert

För att kunna erövra nya områden och få riktigt god jaktlycka måste rövarna öva på att skjuta med båge och kasta med kniv mot utsatta mål. Sikta, andas, träffa – lyckas!

Pionjärbygge

När ett område är erövat behöver det befästas. Då gäller det att planera ytor och materialåtgång, surra och skapa – bara fantasin sätter gränser.

Såpasport

Vid ett envig eller en holmgång gäller det att ha kraft och kunna tänka taktiskt under press och stress. Under leksamma former får rövarna öva på att mäta sina krafter.

Återbruk – ljusspår

Återhämtning och social samvaro är viktigt, liksom att ta tillvara det som inte längre används. Att finna sin väg i dunkel eller mörker kan vara svårt, här skapar vi förutsättningar för att hitta rätt – och att hitta tillbaka efter en stunds samvaro.

Hantverk

I hantverkarbyn finns tillfälle att skapa flera olika sätt att fånga, förvara och frakta allt bärbart som erövrats!

Gourmetmatlagning

Vid eldstaden tillagar vi dagens lunch och en av dagarna är det extra festligt! Ura Kaipa har lyckats byta till sig råvaror från skogens, ängarnas och sjöns alla väsen. Detta ska nu sättas ihop till en alldeles speciell måltid.

Beachhäng

En eftermiddag ger sig alla Ura Kaipas byar ut på sjön Enhörningen för att gemensamt utforska stranden Vitsand. Vissa behöver ta landvägen för att säkra landet där. Ett äventyr som kan erbjuda överraskningar och som definitivt ger nya erfarenheter. När mörkret fallit tar vi oss tillbaka till utmanarbyn, mätta och belåtna.

Treasure Hunt

Under Treasure Hunt fortsätter utforskandet av området kring Enhörningen och Görtiven. Hitta skatter och återvänd till byn med nya erfarenheter.

DUST IN

Utmanarnas eget värdshus! Här samlas vi för att träffa rövare från de andra byarna, få våra uppdrag och hämta spontanaktiviteter. Skattemästarna är de som håller koll på skatterna som samlats – det är naturligtvis en tävling mellan byarna om vilka som samlar in flest poäng under lägret!

DUST UT

Inför att lägret ska brytas behöver rövarna slappna av och umgås en sista kväll. Ljusspåret, som skapats av deltagarna själva, leder till DUST UT. Här kan alla slappna av och njuta av Görtivens lugn och förstärka banden mellan byarna och varför inte passa på att skapa nya kontakter!